

HOJA CALLER – UNLIMITED 2024

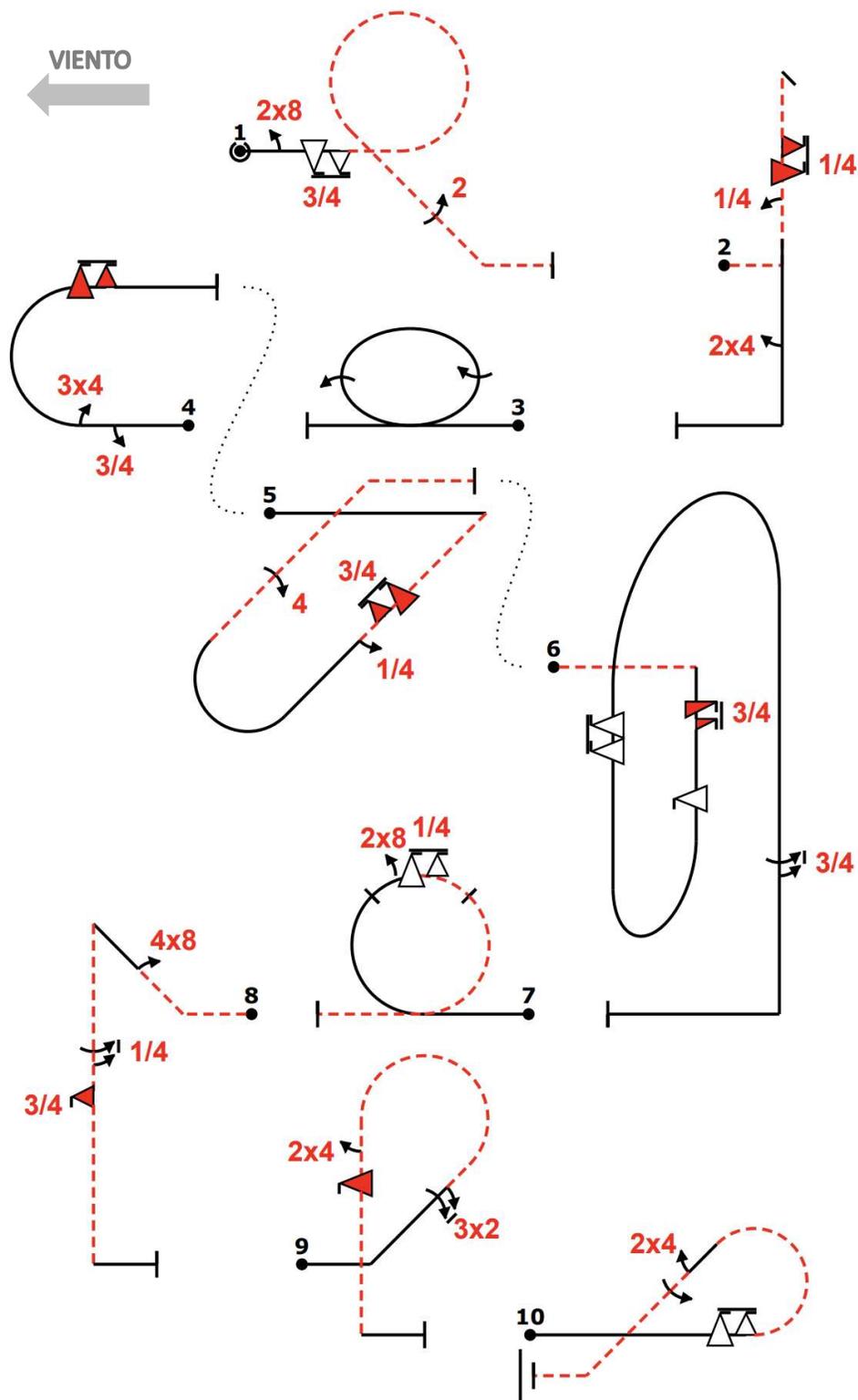


Fig 1 – Q Loop: 2x8 roll más un snap y 3/4 positivo opuesto. Empuja para 7/8 de loop hasta bajar a 45° en invertido. En la bajada, un roll en dos tiempos y empuja para salir en invertido.

Fig 2 – Caída de ala: Empuja para subir a 90°. En la subida, un cuarto de roll más un snap y cuarto negativo opuesto. Caída de ala. En la bajada, 2x4 roll. Tira para salir normal.

Fig 3 – Giro rolado: Un giro de 360° con dos roles, el primero hacia afuera y el segundo hacia adentro. Sale normal.

Fig 4 – Immelmann: 3/4 de roll más 3x4 roll opuesto. Tira para medio loop. A la salida un snap y medio negativo. Sale normal.

Fig 5 – Joroba inclinada hacia abajo: Empuja hasta bajar a 45° en invertido, en la bajada, un snap y 3/4 negativo más un cuarto de roll opuesto. Tira para medio loop. En la subida, un roll en cuatro tiempos. Tira para salir en invertido.

Fig 6 – Doble Joroba: Entra con un spin y 3/4 negativo, más un snap positivo opuesto. Medio loop tirando. En la subida, dos snaps positivos. Medio loop tirando. En la bajada, un roll y 3/4. Tira para salir normal.

Fig 7 – Loop interno/externo: Tira para iniciar el loop. En la parte superior integra 2x8 roll más un snap y 1/4 positivo en el mismo sentido. Empuja para completar el loop y salir en invertido.

Fig 8 – Diente de tiburón reverso: Empuja para subir a 45°, en la subida, 4x8 roll. Empuja para bajar a 90°, en la bajada, un roll y 1/4 más 3/4 snap negativo opuesto. Tira para salir normal.

Fig 9 – Gota: Tira para subir a 45°. En la subida, 3x2 roll. Empuja para 5/8 de loop hasta bajar a 90°. En la bajada, 2x4 roll más un snap negativo en el mismo sentido. Tira para salir normal.

Fig 10 - Medio 8 Cubano: Entra con un snap y medio positivo. Empuja para 5/8 de loop. En la bajada a 45°, 2x4 roll más un roll opuesto. Empuja para salir en invertido.

HOJA CALLER – UNLIMITED 2024

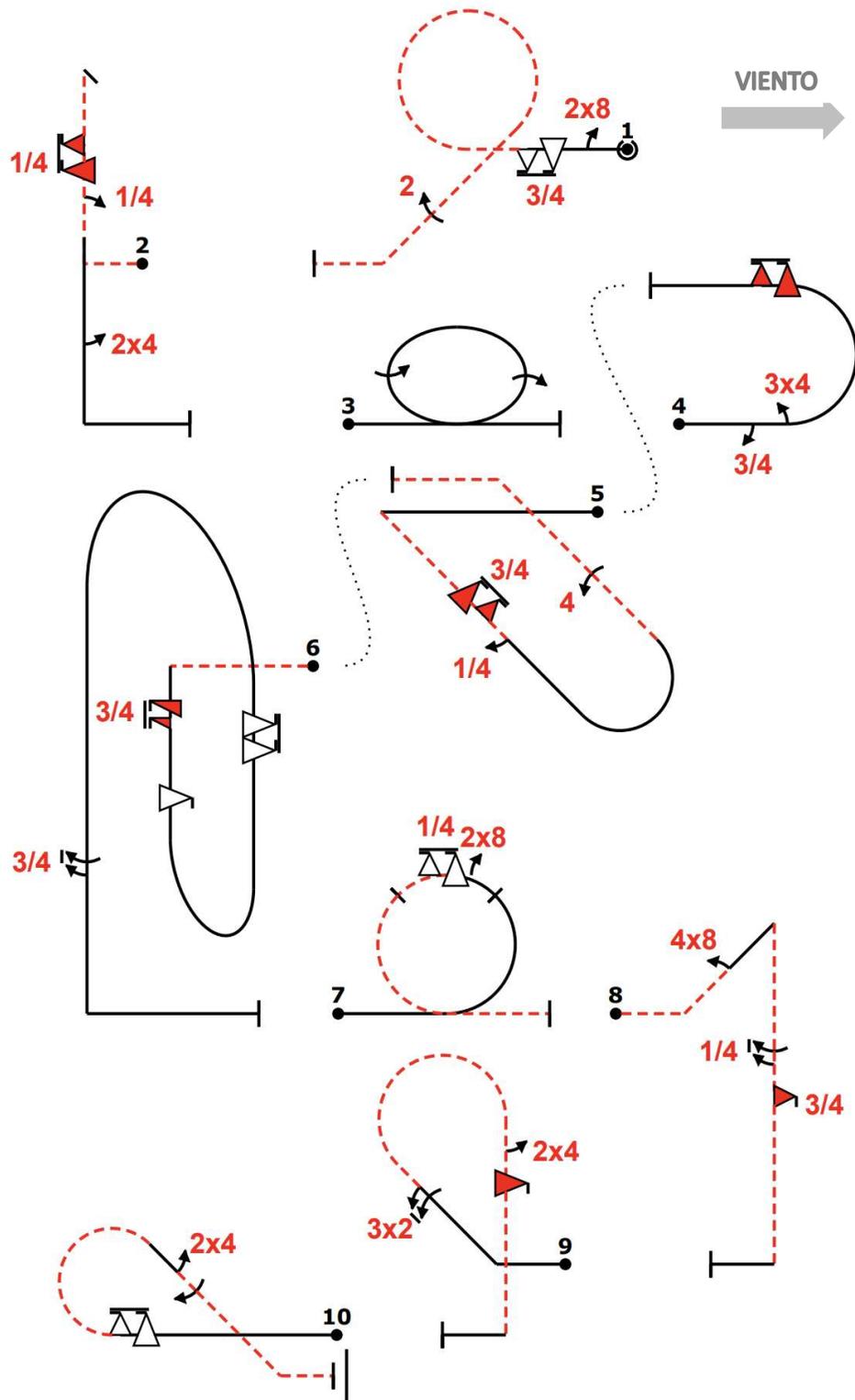


Fig 1 – Q Loop: 2x8 roll más un snap y 3/4 positivo opuesto. Empuja para 7/8 de loop hasta bajar a 45° en invertido. En la bajada, un roll en dos tiempos y empuja para salir en invertido.

Fig 2 – Caída de ala: Empuja para subir a 90°. En la subida, un cuarto de roll más un snap y cuarto negativo opuesto. Caída de ala. En la bajada, 2x4 roll. Tira para salir normal.

Fig 3 – Giro rolado: Un giro de 360° con dos roles, el primero hacia afuera y el segundo hacia adentro. Sale normal.

Fig 4 – Immelmann: 3/4 de roll más 3x4 roll opuesto. Tira para medio loop. A la salida un snap y medio negativo. Sale normal.

Fig 5 – Joroba inclinada hacia abajo: Empuja hasta bajar a 45° en invertido, en la bajada, un snap y 3/4 negativo más un cuarto de roll opuesto. Tira para medio loop. En la subida, un roll en cuatro tiempos. Tira para salir en invertido.

Fig 6 – Doble Joroba: Entra con un spin y 3/4 negativo, más un snap positivo opuesto. Medio loop tirando. En la subida, dos snaps positivos. Medio loop tirando. En la bajada, un roll y 3/4. Tira para salir normal.

Fig 7 – Loop interno/externo: Tira para iniciar el loop. En la parte superior integra 2x8 roll más un snap y 1/4 positivo en el mismo sentido. Empuja para completar el loop y salir en invertido.

Fig 8 – Diente de tiburón reverso: Empuja para subir a 45°, en la subida, 4x8 roll. Empuja para bajar a 90°, en la bajada, un roll y 1/4 más 3/4 snap negativo opuesto. Tira para salir normal.

Fig 9 – Gota: Tira para subir a 45°. En la subida, 3x2 roll. Empuja para 5/8 de loop hasta bajar a 90°. En la bajada, 2x4 roll más un snap negativo en el mismo sentido. Tira para salir normal.

Fig 10 – Medio 8 Cubano: Entra con un snap y medio positivo. Empuja para 5/8 de loop. En la bajada a 45°, 2x4 roll más un roll opuesto. Empuja para salir en invertido.